

BeAtPlay.net

Tommi Tienhaara

Lopputyö

25.10.2005

Taideteollinen korkeakoulu

Medialaboratorio

Uuden median koulutusohjelma

I wanted to tell.

When I saw that person at first time I knew that I met one of my possible loves. Maybe it was not right time and place. Anyway I wanted to leave my invisible touch that there was somebody ready to love. www.beatplay.net

Sisältö

1. Tiivistelmä
2. Esipuhe
3. Johdanto
4. Rakastamisen ja rakastetuksi tulemisen tarpeesta
5. Teknologioita rakastetuksi tulemiselle
6. Pelaamisen motivaatio
7. Pelin kehitys
8. Be At Play
9. Lopputulos
10. Yhteenveto
11. Kiitokset
12. Lähteet

1. Tiivistelmä BeAtPlay.net on pieni peli, missä sinun tehtävänäsi on tehdä joku iloiseksi. Pelissä lähetät viestejä salaisesti lähiympäristösi ihmisille. Viestit ovat pipareita, jotka voit tulostaa verkosta. Kaikki ohjeet ja muun materiaalin löydät osoitteesta <http://www.beatplay.net>. Tässä lopputyöni kirjallisessa osiossa käyn läpi prosessin alkupisteestä valmiiseen työhön.

2. Esipuhe Aloin miettiä lopputyötä jo vuonna 2003. Halusin tehdä jonkinlaisen yksinkertaisen pelin, jossa ihmisten sosiaalisilla suhteilla olisi suuri merkitys. Ensimmäinen versio oli lautapeli ”Peltto”, jossa taisteltiin mörköjä vastaan öisellä niityllä. Pisteitä pelissä sai muiden pelaajien pelastamisesta. Tarkoituksena oli nimenomaan tehdä peli, jossa toisten auttaminen ja hyvät teot olivat pääosassa. Teinkin pelistä kaksi lautapeliversiota ja pelasinkin niitä muutaman kerran testiryhmän kanssa. Lautapeli on myös mahdollista tehdä jopa yksin ja pienellä budjetilla painovalmiiksi tuotteeksi, mikä taas ei yleensä ole mahdollista tietokonepelien kanssa.

Kuitenkin todellinen elämä pelikenttänä kiehtoi enemmän. Aloin luonnostella peliä tai leikkiä, jota voisi pelata oikeassa elämässä. Pelin tarkoitus olisi edelleen tehdä hyviä tekoja. Ensimmäisessä versiossa pelissä muodostettiin ryhmä, joka tekisi hyviä tekoja tietyllä aikavälillä. Voittaja olisi tietysti se, joka tekisi eniten hyviä tekoja. Kuitenkin tällainen peli muistattaa hieman liveroolipelaamista ja vaatii pelaajiltaan aika paljon. Halusin tehdä yksinkertaisen ja kevyen pelin, jonka pelaaminen olisi helpompaa.

Pelin ideoimiseen sain inspiraatioita mm. ranskalaisesta elokuvasta Amélie, jossa päähenkilö tekee hyviä tekoja ja jättää salaperäisiä viestejä tulevalle miehelleen. Joskus omassa elämässänikin poikasena löysin taskuistani ja kengistäni nimettömiä viestejä ja tytön henkilöllisyyden selvittäminen oli hauskaa. Joskus olisi kiva taas silloin tällöin saada ripaus ihastumisen huumaa omaan elämään.

Kun sain tietää pääseväni lopputyönäyttelyyn MoA05, niin aloin miettiä millainen peli voisi toimia suuressa näyttelyssä. Sen pitäisi olla todella yksinkertainen, koska näyttelyssä kävijät eivät varmasti ehtisi käyttää aikaa paljoakaan yhteen työhön.

Neljäs versio pelistä on nyt lopullinen ja se saa jäädä lopputyönäyttelyynkin jälkeen elämään omaan verkko-osoitteeseensa. Suunnittelin ja testailin BAP-

pelejä melkein kahden vuoden ajan töiden ja muun opiskelun ohella ja lopputulos on nyt keväällä 2005 vihdoinkin valmis. (Käytän BeAtPlay-pelistä lyhennettä BAP.)

3. Johdanto Koska lopputyöni oli enemmän produktio kuin kirjallinen tutkielma, niin en perehtynyt teorioihin hyvistä teoista, välittämisestä, sosiaalisista suhteista ja tunteista tai rakkaudesta. Tässä muutamalla sivulla käyn läpi kuitenkin joitain asioita, joihin olen törmännyt ja jotka ehkä oli alkusysäyksenä projektilleni. Käyn hieman läpi myös, miten uudet viestintäteknologiat ovat työkaluina rakkaudessa ja ihmisten sosiaalisessa kanssakäymisessä, koska se on ollut yksi suurin asia, jota olen pohtinut tämän työn aikana.

Ihminen sosiaalisena eläimenä saa tyydytystä ja palkinnon kontaktien luomisista toisiin ihmisiin. Sanoohan vanha sananlaskukin, että yksin olemiseen täytyy olla saatana tai jumala. Huonotkin kontaktit toisiin ihmisiin ovat parempia kuin ei mitään. Kuitenkin epätydyttävässä sosiaalisessa verkostossa elävä ihminen on avoin uusille tyydyttävimmille kontakteille. Joskus ihminen voi jopa epätoivoisesti etsiä jotain uutta pelastamaan elämäänsä, sielunkumppaneita ymmärtämään ja jakamaan iloja ja suruja.

4. Rakastamisen ja rakastetuksi tulemisen tarpeesta Olen kuullut useasti, että ihminen kokee rakastetuksi tulemisen tarvetta jopa työelämässä. Ihmisille on tärkeää, että heistä pidetään. Joskus sanotaan myös, että ihminen kuihtuu pois ilman rakkautta. Mistä kaikkialta rakkautta voi saada? Ystäviltä, työkavereilta, puolisoilta, lemmikkieläimiltä tai sukulaisilta? Jos ihminen on vaikka sinkku, kuten noin puolet helsinkiläisistä ja ehkä muutenkin yksinäinen, niin miten hänen perustarpeensa rakkaudesta tyydyttyy? Ehkä joillekin riittää vähempi rakkauskin, kuten työkavereiden ystävälliset sanat silloin tällöin. Joillakin taas voi olla tarve rakastaa enemmän ja osoittaa sitä useammille ihmisille.

Välttämättä rakkautta työelämässä tai parisuhteen ulkopuolella ei tarvitse palavasti, vaan ehkä pieni aavistus riittää. Kuitenkin omalta jokapäiväiseltä yhteisöltään kaipaa jotain lämpöä ja ystävällisyyttä. Kylmyys ja välinpitämättömyys muuttaa lopulta ihmisen vain kyyniseksi ja turhautuneeksi: Mitä järkeä maailmassa yleensä on?

Ainakaan suomalaisessa arkipäivän yhteisössä rakkauden tunnustaminen ei tunnu luonteelta, päinvastoin vaivautuneelta. Leikinlasku ja kujeilu soveltuu ehkä paremmin välittävän ja lämpimän ilmapiirin luomiseen.

5. Teknologioita rakastetuksi tulemiselle Teknologia on ”helpottanut” rakastamista, koska rakastaminen ilmenee ihmisten välisessä viestinnässä. Uusien viestintätekniologioiden avulla toiset ihmiset ovat nopeasti saavutettavissa. Myös saavutettavien ihmisten määrä on suurempi.

CNN:n verkkosivuilla jutussa ”Toothing craze goes underground” kerrotaan Lontoossa ihmisistä, jotka ottavat yhteyksiä toisiin ihmisiin bluetooth-tekniikalla. Kyseisellä tekniikalla varustetut puhelimet voivat olla yhteydessä toisiinsa noin kymmenen metrin säteellä, jolloin puhelimesta toiseen voi lähettää viestejä myös anonyymisti. Ihmiset saattavat ottaa yhteyttä satunnaiseen ihmiseen ja lopulta myös tavata oikeasti. Jutun mukaan yleensä ihmiset kai etsivät seksiseuraa. BAP-peli voisi myös perustua bluetooth-tekniikalle, ehkä joskus tulevaisuudessa.

Varmasti arkisin esimerkki uusien viestintätekniologioiden käytöstä ihmisten välisissä suhteista on verkon erilaiset seuranhakupalvelut. Nykyisin monet etsivät näiden palvelujen kautta myös muutakin kuin seurustelukumppania kuten kavereita juhlimaan, harrastamaan tai muuten viettämään vapaa-aikaa.

Kokeilin vastata verkkopalvelussa tällaiseen ilmoitukseen, jossa haettiin ihan vain kaveria mökkeilyyn ja oluella käymiseen. Palvelu toimi hyvin ja tutustuin uuteen

ihmiseen mökkeilyn, reippailun ja ruuanlaiton merkeissä. Oikea ystävystyminen tietysti vaatii aikaa enemmän, mutta verkon kautta saa paljon uusia mahdollisuuksia perinteisten harrastusyhteisöjen ja muiden rinnalle.

Uusien ihmiskontaktien luominen voi olla myös vaikeaa, jos aika ja paikka rajoittavat liikaa. Ihminen voi olla työssä niin paljon, ettei jaksakaan enää vaikkapa harrastuksien piiristä etsiä uusia tuttavuuksia. Digitoday.fi:n jutun ”Sähköpostiflirttailu kuuluu monen työpäivään” mukaan joka kolmas työntekijä flirttailee sähköpostin välityksellä. Yksi syy tähän oli nimenomaan, että työ vie niin paljon aikaa muulta elämältä, että flirttailu pitää hoitaa työn ohessa.

Uudet teknologiat voivat olla siis osana pelejä ja leikkejä, joita ihmiset ovat aina harrastaneet tai ne voivat inspiroida myös ihan uusiakin. Annamari Sipilä jutussaan ”Nuoriso pitää panna kuriin” Helsingin sanomissa, kertoo tuoreesta ilmiöstä Britanniassa ”Happy Slapping”. Nuoret valitsevat kadulta satunnaisen uhrin, jota joku käy läimäyttämässä. Muut kuvaavat toimituksen kamerakännykällä, ja kuvia näytetään kavereille tai laitetaan nettiin näkyville. Tässä ei tietysti kyse ole lähimmäisenrakkaudesta vaan enemmän vahingonilosta ja väkivallan nautinnosta. Muutenkin pelit ja leikit ovat helposti voittamista eli toisten lyömistä taistossa. Toisaalta yhtä suurta tyydytystä voisi varmasti saada myös hoitamisesta, välittamisestä ja auttamisesta. Tasapaino pitäisi kai löytyä rakkaudessa ja vihassa, tuhoamisesta ja hoitamisesta.

6. Pelaamisen motivaatio Mikä saa ihmiset sitten pelaamaan? Ja jopa osoittamaan myötätuntoa ja välittämistä pelissä tappamisen ja voittamisen sijaan. Cris Crawford sanoo kirjassaan The Art of Computer Game Design, että kaiken pelaamisen taustalla on pohjimmiltaan kyseessä oppimisesta. Hän aloittaa väittämänsä perustelun aina eläinlapsista saakka, kuten leijonanpennuista, jotka oppivat leikkimällä tärkeitä taitoja selvitäkseen elämästä hengissä. Pennut oppivat metsästyksen alkeet ja sosiaalisia taitoja. Hänen mukaansa peleissä ihmiset pääsevät fantasiamaailmoihin, joihin eivät muuten pääsisi. Ja kirjoihin ja

elokuvaan verrattuna peleissä voi toimia ja ehkäpä oppia leikkimisen kautta. Peleissä voi tehdä asioita, joita muuten yhteiskunta ja sosiaalinen ympäristö eivät salli kuten väkivaltaista käyttäytymistä. Pelaaja pääsee rikkomaan sääntöjä ja kokeilemaan omia rajojaan. Ehkä alkukantainen luolaihminen meidän sisällämme haluaa edelleen todistaa itselleen ja muille olevansa kyvykäs suojelemaan, pitämään puoliaan, lisääntymään ja valloittamaan. Toisaalta nykyisessä tilanteessa sosiaaliset taidot ovat tärkeämpiä. Monet perinteisemmät kortti- ja lautapelit ehkä tukevat tätä oppimista enemmän. Toisaalta tietokonepelit, joita voi pelata useammat pelaajat yhtä aikaa, on yhteinen sosiaalinen kokemus. Taistelupeleistä kehitytään ehkä kohti sosiaalisempia pelejä. Crawford ounastelee ainakin, että suoraan toimintaan kuten tappamiseen liittyvät pelit ovat ensimmäinen askel pelaamisessa. Pelaajan maku kehittyy, kuten käy musiikin, elokuvien ja kirjojen kanssa. Pelkän tappelemisen sijaan alkaa kaivata myös jotain muuta. Voisiko pelaaminen olla osa oikeaa elämää ja ihmisten sosiaalista elämää?

Motivaatio kertoo, miksi ihmisellä on tiettyjä tavoitteita. Biologiassa ihmisen motiivit yhdistetään tarpeisiin, joista selkeimpiä ovat syöminen ja nukkuminen. Motivoitunut käyttäytyminen käynnistyy, kun ympäristö tarjoaa mahdollisuuden tarpeen tyydyttämiseen. Peliympäristön pitäisi siis tarjota näitä mahdollisuuksia. Tarpeet voivat olla saavuttamiseen tai epäonnistumisen pelkoon liittyviä. Saavuttamistarve on halua oppia, saada tuloksia ja hallita ympäristöä. Pelissä tämä merkitsee halua toimia. Epäonnistumisen pelko taas saa välttelemään asioita eli pelaaminen voi loppua tai ihminen ei edes aloita pelaamista, koska ei halua olla huono. Varsinkin jos pelataan ihmisten välisillä tunteilla oikeasti, niin panokset ovat korkeat.

(2002, Lars-Erik Malmberg ja Todd D. Little)

Tavoite on enemmän ihmisen tietoisuudessa kuin tarve biologisempänä ilmiönä. Tavoite on asia, jonka ihminen haluaa oppia, ymmärtää, hallita, välttää, eli se on havaittavissa. Yleensä kaikki tavoitteet ovat ihmiselle muiden asettamia, niin kuin myös peleissä, mutta ne voivat muuttua sisäisiksi motiiveiksi. Jos tavoite pysyy

ainoastaan muiden asettamana, niin se alkaa tuntumaan irralliselta ihmisestä itsestään, jolloin ihmiselle voi tulla motivaation puute. Ihminen voi kuitenkin määritellä itseohjauksen perustaksi ulkoisen tahon, jolloin ihminen omaksuu ulkoisen tavoitteen omaksi. Peli voi olla tällainen ulkoinen taho, jolloin pelaajalla on tunne, että hän itse haluaa ja toimii. Varsinkin jos pelin asettama tavoite on ollut muutoinkin pelaajan mielessä joskus. Nyt on ehkä oikea aika toteuttaa se.

(2002, Lars-Erik Malmberg ja Todd D. Little)

7. Pelin kehitys Alusta asti tein peliä itsekseni muiden töiden ohella.

Ensimmäinen versio oli lautapeli eli ihan painotuote. Ensin kirjoitin tarinaa, joka lähti eräästä sielunmaisemastani. Sielunmaisemassani on peltoja ja avaruutta. Se kuva on lapsuudestani. Talomme oli peltojen keskellä. Kun kiipesi omenapuuhun pihalla, niin saattoi nähdä kissan vaanivan heinien keskellä. Maan pinnalla ei enää pystynyt näkemään missä pieni peto vaani. Jostain kahahduksesta tai korsien liikkeestä saattoi aavistella mitä tapahtuisi tai olisi tapahtumatta.

Visuaalisuuden halusin olla jollain tapaa abstraktia, jotta pelaajan mielikuville jäisi enemmän tilaa. Ensin piirtelin yksinkertaisia hahmoja, jotka sitten skannasin, vektoroin ja muutin pikselimäisiksi. Tavoitteena oli muuttaa lyijykynäpiirustus muunneltavaksi vektorikuvaksi.

Ensin kirjoitin tarinan ja säännöt, mutta joita sitten yksinkertaistin ensimmäiseen peliin, jonka tulostin ja askartelin. Tässä tulee ensimmäinen tarina sääntöinen, jonka jälkeen tulee siitä yksinkertaistettu versio:

Tää satu on kaikille, jotka haluaa, että niitä rakastetaan intohimosesti.

Silloin mä en tienny ooksä joku hullu sekopää vai pelastaja, paras ystävä kaikista. Sä et sitä enää muista. Se kaikki tapahtu silloin yks ilta kauan sitten. Mä

en tiedä miks sä oot unohtannu jo kaiken. Ehkä se tapahtu vaan sun unissa. Ehkä mä oon olemassa vaa silloin kun sä suljet sun silmät ja haluut uskoo. Mä en sua silti koskaan unohtannu. Mä tiedän, että mulla oli kerran ystävä, jota mä rakastin.

Se oli silloin niityllä, joka oli täynnä jotain avaruudesta tippunutta romua. Tuuli puhalteli ilmaan täpliä ja raitoja. Oli tähtikirkasta ja kulottunut heinämeri piilotti sisäänsä jotain. Me oltiin jengissä siellä ja tiedettiin, että täältä täytyy löytää pois. Jossain kaukana oli iso valkoinen talo, jonka ikkunoissa palo valot ja kuulu jotain hentoa musiikkia. Talossa me ehkä oltais turvassa. Vaikka talo näky eikä mejän välissä ollut kuin se lempeästi yötuulella lainehtiva ruohoviidakko, niin matka olis vaarallinen.

Joku jengissä oli varmaan saanut jo pureman niiltä möröiltä, jotka siellä vaani. Se jengiläinen pettäis meidät kaikki ja veis turmioon. Yhdellä ei ollut mahkuja mörköjä vastaan, vaikka ne hyökkäs yksinään. Jos oli kaksi, niin mörköö saatto harhauttaa. Mörköä ei voinut nähdä kunnolla. Silloin kun sen kiiluvat punaiset silmät tai harmaa turkki vilahti heinikosta, niin oli yleensä myöhästä. Mutta se mörkö hyökkää nopeesti ja vähän aikaa vaan. Jos oli kaksi tyyppiä, niin piti lähtee pinkomaan hirveetä vauhtia rinnakkain yhtenä eteenpäin. Ja kun mörön ääni lakkasi, niin silloin tiesi, että se on hypännyt. Silloin molempien täytyy juosta salamannopeasti eri suuntiin. Mörkö hämääntyy joka kerran, eikä se saa kumpaakaan. Sitte on vaan tosi nopeesti juostava yhteen, jos tulee taas tilanne.

Mä olin siitä huolissani, että möröt saatto purra jotain ja päästää sen menemään. Se purema tekee tyypille jotain. Sillä kun juoksee sellasen tyypin kanssa petoa karkuun, niin se pettää sut siinä hämäystempussa. Se ei lähekkään juokseen eri suuntaan, vaan samaan suuntaan sun kanssa. Silloin se mörkö saa sut. Se ehkä vaan puree sua tai sitte kaappaa sut, ei siinä varmaan oo mitään henkilökohtasta varsinaisesti.

Möröistä ei tiedettäis mitään, jos se enkelimäinen tyyppi ei silloin ois jäänny kiinni. Se oli jotenkin rähjänen, mutta sillä oli enkelin silmät. Jotku tyypit on vaan niin hienoja, vaikka sitä ei osaa selittää. Jotenkin ei tiennyt, että haluaisko suojella sitä vai haluuks se suojella meitä vai haluaisko olla just ku se.

Se oli kuitenkin tosi jännä tyyppi. Siis vaikka me ei oltu tavattu sitä tyyppiä koskaan aikaisemmin, niin sen jotenki tunsin. Oli kuin asiat ei ois koskaan ollu toisin. Sä päätit, että me pelastetaan se tyyppi. Sä aattelit, että ehkä sutkin pelastais joku samassa tilanteessa.

Me lähetettiin seuraamaan laonnutta ruohoa. Se mörkö oli raahannu tyyppiä perässään. Kun me oltiin talsittu aika kauan, nii me tultii semmosen mökin luokke. Me tiedettiin heti, että se on siellä sisällä ja kurkattiin ikkunasta sisään. Se tyyppi tuli ikkunaan, tuoksui ihan auringolle ja sanoi, että se tietää pettävänsä meidät. Möröt on purru sitä ja se ei enää kohta ole itsensä. Se sano, että se on muuttanu nyt siihen Turmion mökkiin. Siellä oli samanlaisia purtuja tyypppejä. Ne joi vaan salamehua kaiket päivät ja poltti piippuu. Ja ne söi pelkkää makkaraa. Sitten ne vaan nauraa mekasti koko ajan ja jokaisella oli oma marsu. Ne löi vetoa, että kenen marsu on nopein sellasella radalla. Sieltä ei ollut paluuta. Sinne jäi kiikkiin koko elämäks. Ne ei huolehtinnu hygieniastaan tai vastaavaa. Niistä tuli mörköjä. Kyl mä uskon, et sieltä voi päästä pois, jos oikein yrittää. Sitä on tietysti tosi kehnossa kondikses, mut pitää vaa raahautuu sieltä vapauteen ja vaikka sinne taloon turvaan siel niity laidalla. Siellä on ilosia tyypppejä, jotka syö vesimelooneja, sämpylöitä ja juo kaakaoa ja on terveitä. Siellä on puhdasta, raikasta ja siistiä. Siellä voi parantuu.

Sitten me nähtiin liikkumaton varjo vähän matkan päässä. Sille sytty silmät ja tuli kohti. Mä en tiedä, miten me päästiin juoksemaan niin lujaa. Siis että me ei halvaannuttu mitenkään paikoilleen. Ja kun sen mörön ääni lakkas meijä takana nii me juostii eri suuntiin ku se maasto jotenki jakaantu. Mörkö katos ja se tempu on toiminnu aina.

Mä juoksin siihen suuntaan, jossa oli semmonen jyrkänne. Mä melkein tipahdin. Mä roikuin kosteassa mutaliukumäessä ja pidin ruohotupsuista kiinni. Sä ilmestyit siihen ja huusit, et sä vedät mut kätees. Siinä tilanteessa jotenki sanat tuli miten tuli, mut sen jälkeen me sanottiin pelastamista tumputtamiseksi. Siitä lähtien mä oon aatellu, että mä haluan tumputtaa. Siis jos joku on pulassa nii mä ojennan auttavan käteni. Sen mä opin sulta.

"Me tehtii pienenä sellasta seikkailuluontodokkarii lähimetsässä. Siin yhes vaihees mun sisko oli niinku tippumassa kalliolta (mä kuvasin) ja mun pikkuserkku Päke (Päivi) pelasti sen ja huusi: "Käteeni minä sinut vedän!". Sitte ku mä aloin funtsii tätä mun lopputyötä, nii mä annoin sille työnimeks "Tumppu" ku mä tykkään tumpuista. Ne lämmittää käsiä ja suojaa kylmältä. Sitte mä aattelin et se pelastaminen pelissä vois olla "tumputtamista". Mä en siis tarkoita käteen vetoa vaa pelastamista, vähä niinku Päivi-pikkuserkku sillo pienenä."

Ohjeet Pelissä on polku taloon. Pelaajat lähtevät kohti taloa turvaan. Ennen peliä pelaajat nostavat kortin Kohtalon pakasta. Tätä korttia ei näytetä muille pelaajille ennen kuin saavutaan taloon. Pelaaja saattaa saada kortin, jossa on mörön kuva. Se tarkoittaa, että pelaaja on saanut pureman. Kohtalon pakka täytyy sekoittaa niin, että pureman voi saada enintään kolmasosa pelaajista.

Polku koostuu tavallisista askeleista ja askelmista, joissa mörkö vaanii. Kun pelaaja astuu mörköaskeleelle, niin hän nostaa kortin mörköpakasta. Jos pakasta tulee mörön kuva, niin pelaajalla on yksi mahdollisuus selvitä. Ennen kuin hän on astunut mörköaskelmalle, hän on voinut pyytää jotain pelaajaa mukaansa. Pyydetty pelaaja on voinut olla polulla edellä tai jäljessä. Hän voi kieltäytyä tai suostua. Jos mörköaskelmalle astunut pelaaja saa jonkun pelaajan mukaansa, niin he pääsevät juoksemaan mörköä karkuun. Sivupolku osoittaa, mihin pelaajien täytyy juosta, kuitenkin polussa jonkin verran taaksepäin. Mutta jos pelaaja astuu mörköaskelmalle yksin ja saa pakasta mörön kuvan, niin mörkö vie hänet Turmion taloon.

Kun pelaaja joutuu Turmion taloon, hän viipyy siellä yhden pelikierroksen. Turmion talon tavat ja ilmapiiri kuitenkin rappeuttavat pelaajan kuntoa. Jokaisella pelaajalla on hahmokortti, joka osoittaa pelaajan kuntoa. Kortissa on viisi versiota pelaajan hahmosta. Osoitinkerho kehystää sitä kuvaa pelaajasta, joka kertoo pelaajan kunnon. Kun pelaaja joutuu Turmion taloon, hänen kuntonsa laskee yhdellä pisteellä. Ensimmäisen vierailun jälkeen Turmiolan talossa pelaajan kunto on miinus yksi pistettä, toisen vierailun jälkeen miinus kaksi pistettä ja lopulta viidennen kerran jälkeen miinus viisi pistettä. Tämä tarkoittaa, että pelaaja ei jaksakaan edetä enää yhtä hyvin polkua eteenpäin. Hänen täytyy vähentää nopan silmäluvusta kuntokortin pisteiden määrää. Kun pelaaja on ollut Turmion talossa viisi kertaa, hän voi enää käytännössä edetä yhden askelman polulla omalla pelivuorollaan. Tällöin hänen ei enää kannata edes heittää noppaa. Kuntopisteet eivät voi kuitenkaan viedä nopan silmäluokkia miinukselle. Jos pelaaja saa nopalla kolme pistettä ja hänen kuntopisteensä on miinus neljä, niin hän saa silti edetä yhden siirron. Pelaaja joutuu aloittamaan polun aina alusta jouduttuaan Turmion taloon.

Pelaajalla on mahdollisuus kuitenkin edetä nopeamminkin, vaikka hänen kuntonsa on mennyt ja hän raahautuu vaivalloisesti eteenpäin. Mörköpakasta pelaaja voi saada pelivuorollaan herkullisia hedelmiä. Hedelmillä on tietty pistearvo. Pelaaja voi säilyttää hedelmäkortin ja ”syödä” sen millä pelikierroksella tahansa. Tällöin pelaaja menettää hedelmäkorttinsa, mutta voi edetä hedelmäpisteiden verran polulla.

Pelaaja joka saapuu ensimmäisenä taloon, pyytää jonkun pelaajista mukaansa. Pyydetty pelaaja voi kieltäytyä tai mennä mukaan. Jos kumpikaan pelaajista ei ole saanut mörön puremaa (kohtalokortti), he pelastuvat. Jos kukaan ei suostu menemään pelaajan kanssa taloon, hän jää talon ulkopuolelle ja möröt vievät hänet. Ovi on nimittäin liian raskas yksin avattavaksi. Pelaajan tavoite on siis pelastautua taloon. Kun ensimmäiset kaksi pelaajaa ovat turvassa, he ovat voittajia. **Heistä tulee taistelutoverit.** Jos pelaajilla, jotka ovat saapuneet taloon,

on mörönpuremia ja he joutuvat Turmion taloon, he pistävät kohtalonkortinsa takaisin pakkaan ja ottavat uuden jatkaessaan peliä alusta.

Pelaaja voi saada mörköpakasta myös jonkin aseeneen, jolla hän voi pelastautua mörön kynsistä. Tällöin pelaaja joutuu kuitenkin palaamaan polun alkuun ja menettää aiemmin saaneensa asekortin.

Polkua edetään niin monta askelmaa kuin nopan silmäluku osoittaa. Taloon ei tarvitse saapua tasaluvulla.

Pelin aloittaa pelaaja, joka saa suurimman luvun nopasta. Ja pelivuorot jatkuvat aloittajasta myötäpäivään.

Tässä on sitten huomattavasti yksinkertaistettu versio, johon piirsin ensimmäiset grafiikatkin.

BeAtPlay 1.0 "Pelto" :: 4-8 pelaajaa :: lauta :: noppa :: nappulat

Kuka pelastaa jengin?

Pelissä yritetään päästä turvaan halki pelottavan pellon, jossa vaanii mörköjä. Jonkun pitää pelastaa koko jengi, mutta yksin siihen ei kukaan pysty. Ongelmana on, ettei voi oikeasti tietää, kenen apuun voi luottaa vai onko itse pettämässä muita. Mörkö on saattanut purra, jolloin viime hetkessä on valmis uhraamaan itsensä ja muut möröille. Jokaisella yrityksellä möröt tulevat vahvemmaksi. Seitsemännen kerran jälkeen möröt ovat selvittäneet portin koodin ja jengi on mennyttä.

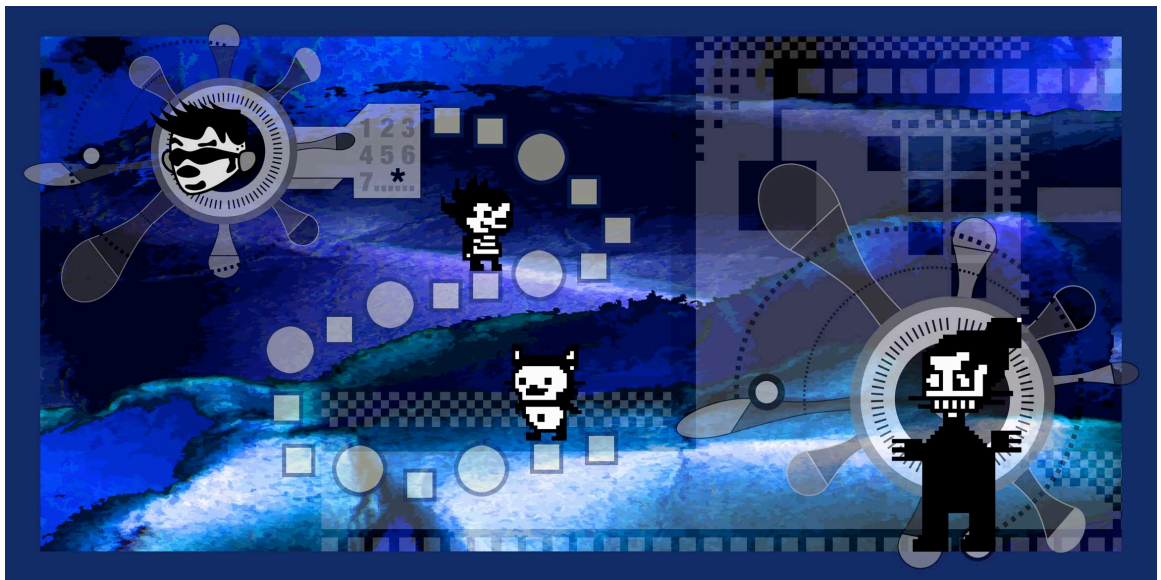
Pelilaudalla on polku. Polun toisessa päässä on kotiportti, joka on tie turvaan. Polun toisessa päässä on taas mörköjen portti, jolla möröt yrittävät kaapata pelaajat orjiksi. Pelaajien kotiportti kuitenkin estää mörköjen portin siirron. Möröt

yrittävät purra pelaajia saadakseen nämä valtaansa. Pelaajat yrittävät paeta oman porttinsa kautta, mutta jokaisella epäonnistuneella yrityksellä möröt saavat yhden kotiportin koodin selville. Seitsemännen kerran jälkeen möröt saavat lukittua kotiportin ja kaapattua pelaajat. Jokaisen epäonnistuneen yrityksen jälkeen siirretään nappulaa kooditaulukossa.

Pelaajat lähtevät liikkeelle polkua pitkin kukin vuorollaan nopan silmäluvun verran porttia kohden. Polku alkaa mörköjen portilta. Askelma aukealla on vaarallinen, sillä mörkö voi hyökätä. Jos pelaaja joutuu aukealle, hän voi pyytää mukaansa edellä tai jäljessä olevaa pelaajaa tai olla pyytämättä. Pelaaja voi suostua tai olla suostumatta. Tämän jälkeen heitetään noppaa. Jos pelaaja saa 1-3, niin hän pelastuu vain, jos toinen pelaaja on tullut hänen mukaansa samaan ruutuun. Pelaajat juoksevat eri suuntiin ja mörkö hämääntyy. Ensimmäisenä ruutuun tullut pelaaja juoksee pallokatkoviivalla ja toisena tullut neliökatkoviivalla merkittyjä reittejä pitkin hieman polussa taaksepäin. Jos pelaaja on yksin aukealla ja hän saa 1-3 nopanheitolla, niin mörkö nappaa hänet ja vie raahaa hänet mörköportille. Pelaajalla kuluu tähän kaksi pelikierrosta, jonka jälkeen hän aloittaa polun alusta.

Kun ensimmäinen pelaaja on saapunut kotiportille, hän pyytää yhtä pelaajista mukaansa. Pelaajat heittävät noppaa. Jos molemmat saavat 4-6, he onnistuvat avaamaan portin. Jos jompikumpi saa 1-3 nopanheitolla, niin mörkö on purrut häntä. Hän paljastaa yhden koodin möröille siirtämällä kummankin pelaajista mörköporttiin. Siirtyminen mörköporttiin poistaa pureman vaikutuksen ja pelaajat ovat vapaita aloittamaan polun alusta kohti uutta yritystä. Mutta entä jos mörkö puri taas? Pellon pitkässä heinikossa mörkö saattaa puraista, eikä uhri paljasta sitä muille, sillä siitä eteenpäin hän on taas mörköjen palveluksessa.

Pelaaja, joka on ensimmäisenä saapunut kotiporttiin ja saanut sen auki toisen pelaajan avustuksella, saa siirrettyä kaikki pelaajat turvaan. Hänestä tulee sankari ja hän saa ystävän pelaajasta, jonka hän pyysi mukaansa porttiin.



kuva: BAP01-pelilauta

Koska ensimmäinen versio oli pelillisesti aika kömpelö ja siis vain yksi polku, jota edettiin, niin halusin tehdä liikkumisen pelissä monipuolisemmaksi. Tein ruudukon, jota liikuttiin tiettyjen sääntöjen mukaan. Peli visuaalisuus jatkoi ensimmäisen mukaisesti. Olin myös koko ajan napannut peliin joitakin vanhoja piirustuksiani, jotka olivat jääneet muutoin käyttämättä. Tämän pelin myös askartelin kokoon ja testasinkin pelaamista pienellä joukolla. Peli olisi kyllä tarvinnut vielä paljon hiomista.

Ja näin pelin säännöt menevät:

BeatPlay 2.0 "Peltoystävät" :: 1 lauta : 6 hahmoa : 6 pistetaulukkoa : 100 ystäväpistettä : 3 mörköä : 1 ansa : noppa : laatikko ohjeineen

1. *"Rakas ystävä! Olet jo unohtanut, kuinka kerran taistelimme pellolla mörköjä vastaan. Silloin olit kaikista paras ystäväni. Mörkö tuli minua kohden ja olin jähmettynyt kauhusta. Jos et olisi siepannut minua, olisi mörkö syönyt minut."*

Asettakaa ansa mörölle johonkin pelilaudan 16 ruudusta. Sen jälkeen kaikki pelaajat asettuvat väijyksiin peltoon. Kannattaa asettua lähelle toisia pelaajia, jolloin voi itse pelastaa tai tulla pelastetuksi.

2. Mörkö lähtee liikkeelle ruudusta, joka on mahdollisimman kaukana ansasta. Ensin heitetään nopalla, mihin suuntaan mörkö lähtee. Sen jälkeen heitetään nopalla, kuinka monta askelta mörkö liikkuu.

Mörön suunta :: Mörkö liikkuu vinoittain ja pysty- sekä vaakasuunnassa. Jos nopan silmäluku on 1-4, mörkö lähtee liikkumaan kohti jotain pelilaudan kulmista. Kulmilla on numerot yhdestä neljään. Mörkö liikkuu tällöin aina vinoneliötä lautaan nähden. Jos nopan silmäluku on 5, mörkö aloittaa liikkumisen pystysuunnassa numeroa 5 kohden. Jos nopan silmäluku on taas 6, mörkö aloittaa liikkumisen vaakatasossa numeroa 6 kohden. Numeroilla 5 ja 6 mörkö ei liiku vinottain. Mörkö lähtee aluksi numeroa kohden, mutta voi kääntyä vaikka heti. Mörkö kääntyy aina oikealla jos mahdollista, muutoin vasemmalle.

"Pelto oli meidän kotimme, kunnes eräänä päivänä sinne laskeutui mörkö. Mörkö söi yhden ystävästämme. Mörkö oli sokea, kuuro ja myykkä. Se liikkui hitaasti pellolla. Jos se osui kohdalle, niin jähmettyi kauhusta. Silloin ystävän piti juosta ja siepata uhri mörön edestä."

3. Kun mörkö lähtee liikkeelle, se syö pelaajan, jonka yli se kulkee. Ensimmäisen mörön liikkeessä kukin pelaaja voi liikkua 2 askelta yrittäessään pelastaa ystävänsä. Jos mörkö tulee pelaajaa kohti, niin pelaaja jähmettyy kauhusta. Toinen pelaaja voi tällöin pelastaa jähmettyneen ystävänsä sieppaamalla, jos kaksi askelmaa riittää siihen. Sieppaaminen tapahtuu liikkumalla uhrin ruutuun ja pois siitä uhrin kanssa. Pelaajat voivat liikkua kaikkiin suuntiin. Pelaaja saa sieppaamisesta yhden ystäväpisteen, jonka voi laittaa omaan taulukkoonsa. Sieppaamisessa pelaajat liikkuvat aina 2 askelta koko pelin ajan.

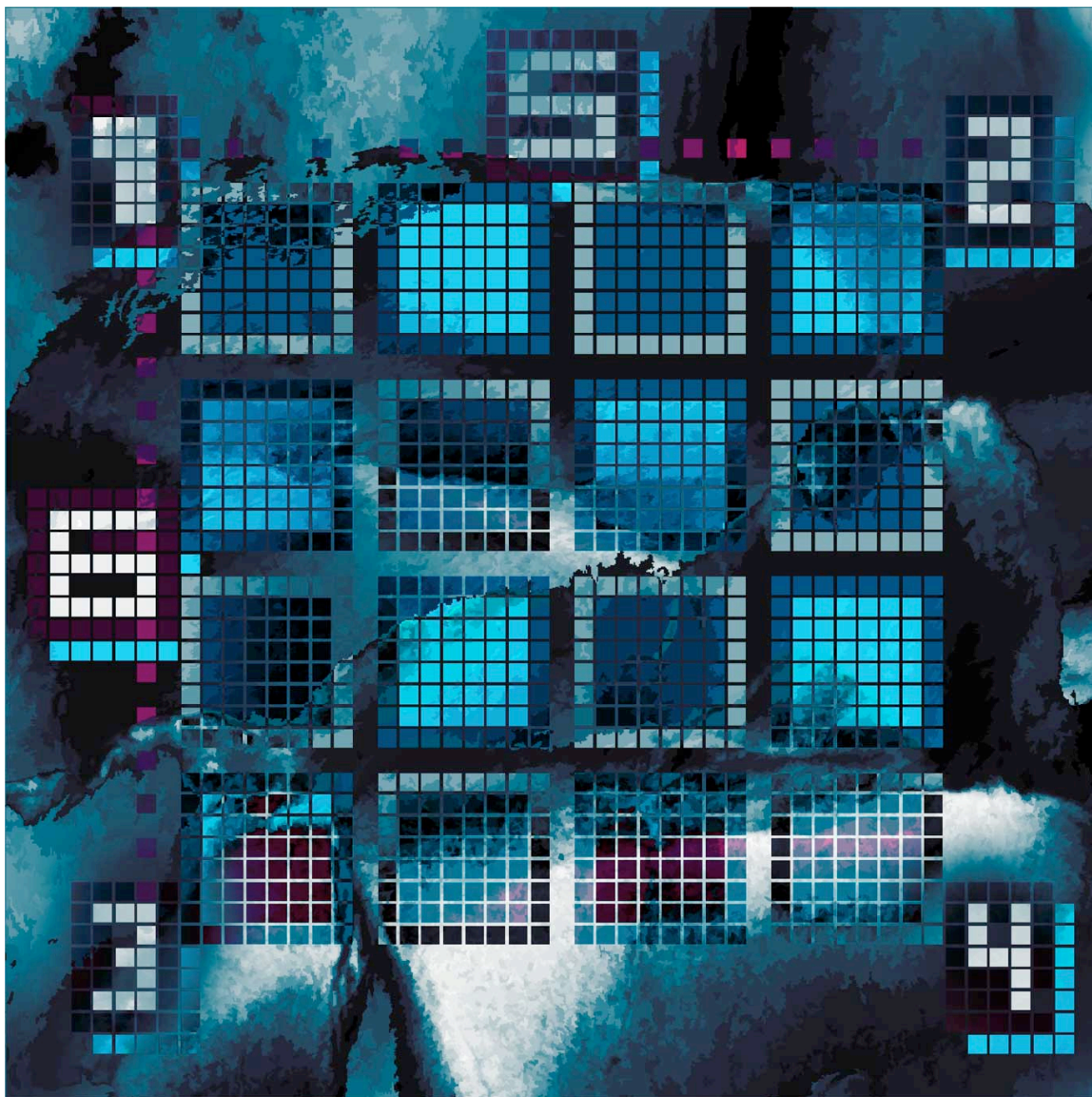
4. Kun mörkö ja mahdollisesti pelaajat ovat liikkuneet, viritetään ansa uuteen paikkaan, jos mörkö ei ole jäänyt siihen. Tämän jälkeen pelaajat voivat liikkua kolme askelta uuteen paikkaan väijymään. Näin pelataan kunnes mörkö on saatu ansaan. Mörkö jää ansaan astuessaan ruutuun, jossa ansa on.

”Ensimmäinen mörkö jäi ansaan kiinni. Olimme iloisia ja luulimme kotimme olevan taas turvallinen paikka. Silloin toinen mörkö laskeutui peltoomme. Se mörkö huhui. Se yritti kaiun perusteella kuulla, missä me lymyilimme.”

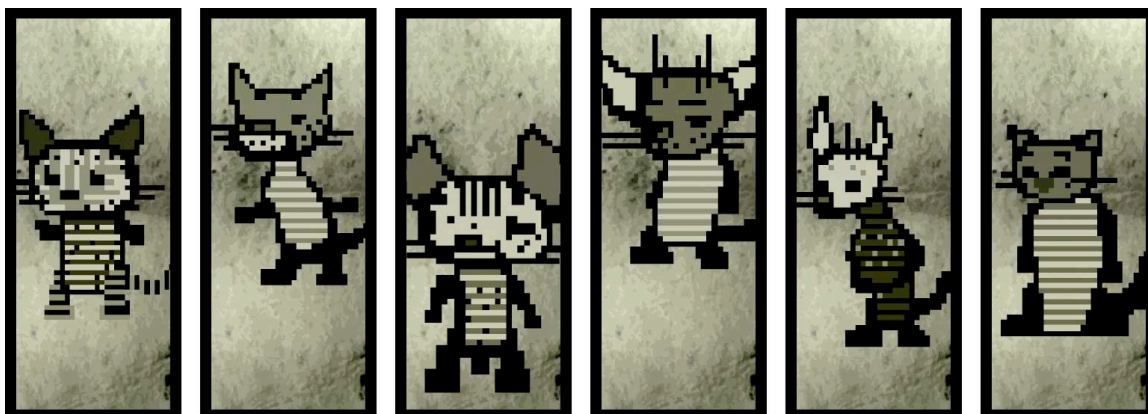
5. Kun ensimmäinen mörkö on saatu kiinni, ilmestyy pellolle toinen mörkö. Koska tämä mörkö voi kuulla pelaajat, niin he voivat liikkua enää 2 askelta siirtyessään kullakin kierroksella uuteen piiloon. Kun toinen mörkö on napattu, pellolle saapuu viimeinen mörkö. Koska tämä mörkö voi nähdä pelaajat, he voivat liikkua enää yhden askeleen uuteen piilopaikkaan.

6. Kun kaikki möröt ovat jääneet ansaan, selvinneet pelaajat laskevat ystäväpisteensä. Eniten pisteitä kerännyt on kaikkien sankari.

”Viimeisessä taistelussa oli vastassa pelottavin mörkö. En ollut varma selviäisinkö tai selviäisivätkö ystäväni. Olin valmis suojelemaan muita. Olin varma, että myös muut suojelisivat minua.”



kuva: BAP02-pelilauta



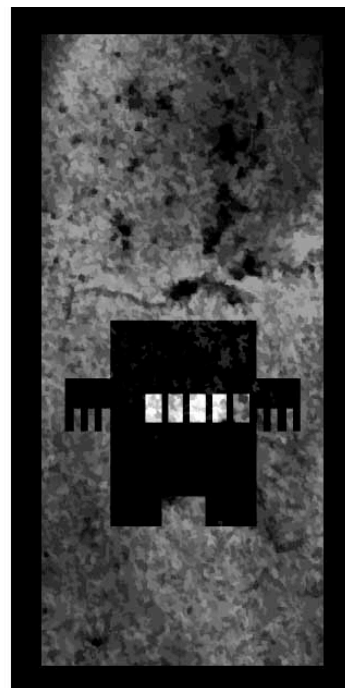
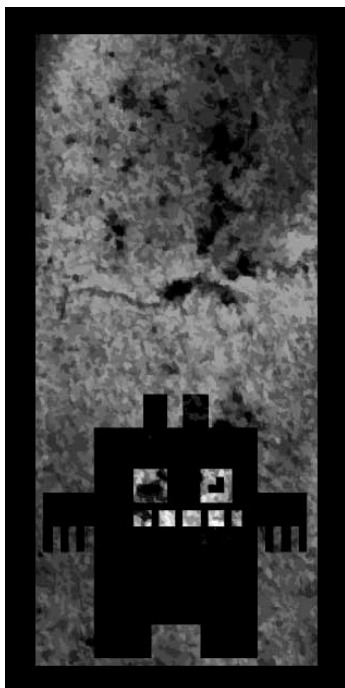
kuva: BAP02-pelihakmot



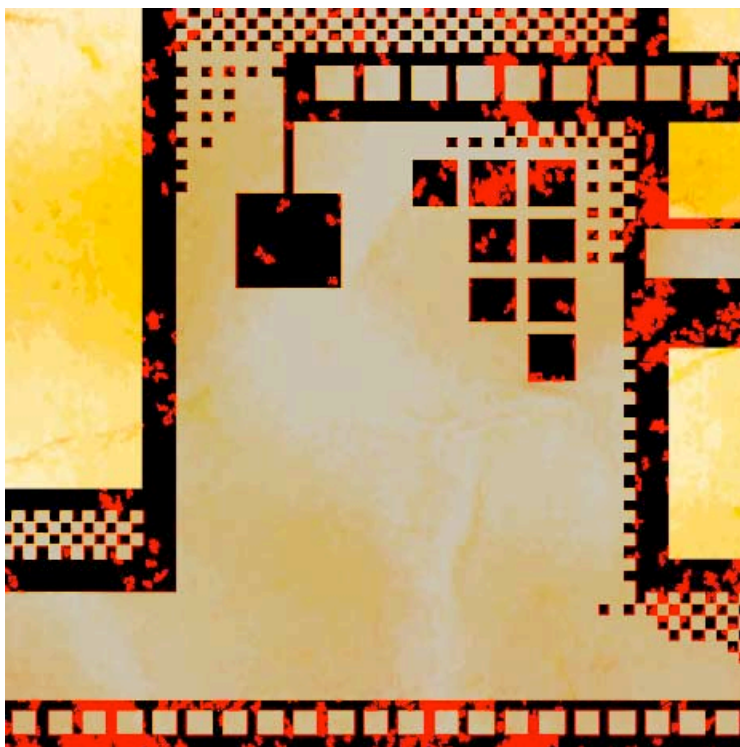
kuva: BAP02-pistetaulukko



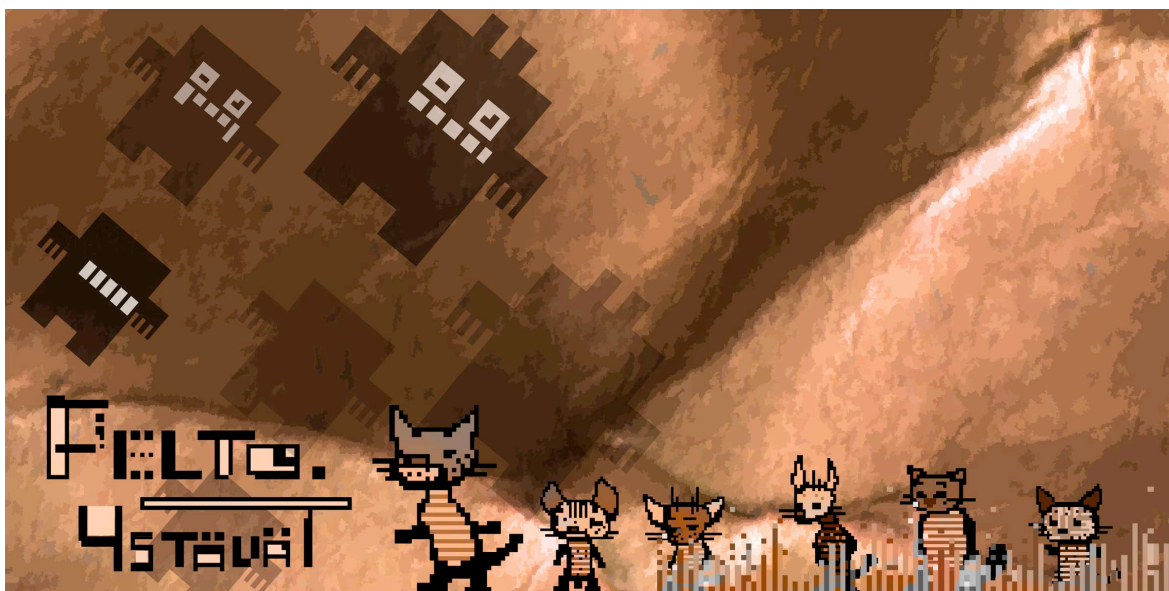
kuva: BAP02-ystäväpiste



kuva: BAP02-möröt



kuva: BAP02-ansa



kuva: BAP02:n laatikon kansi

Koska lautapeli olisi tarvinnut paljon hiomista ja muutenkin olin alkanut pohtia oikeassa elämässä pelattavaa peliä, niin siirryin seuraavaan vaiheeseen. Siirsin pelin kokonaan pois laudalta ja vain grafiikat seurasivat perässä. Pelitarvikkeet olisivat tässä vaiheessa printattavissa verkosta ja tein pelille sivuston. Sivustolla oli printattavia pdf-tiedostoja ja tunnelmaa luomassa äänimaisema, johon olin sekoittanut leijonan karjuntaa ja viidakkomaista rummutusta taustamusiikkiin.

Tässä on kolmannen pelin säännöt:

BeAtPlay 3.0 Pelissä tarvitset pelilomakkeen, pelaajalomakkeet sekä peliviestit.

Pelissä kerätään pisteitä tekemällä tekoja. Teko tehdään jättämällä viesti kenelle tahansa ihmiselle. Mutta viesti pitää jättää niin, ettei viestin saaja huomaa sitä. Viestin voi jättää vaikka laukkuun, taskuun, huppuun tai johonkin henkilökohtaiseen paikkaan, josta viestin saaja löytää sen. Pelaajan pitää vakoilla henkilöä niin kauan, että hän voi olla varma viestin löytymisestä.

Pelin alussa ryhmä pelaajia määrittelee peliajan ja pisterajan. Peliäika voi olla tunnista päiviin. Peliä ei pelata koko aikaa aktiivisesti vaan sopivan hetken tullen. Yksi teko vastaa yhtä pistettä. Pisteitä pitää saada yli määritetyn pisterajan, jotta mörkö ei vie.

Pelilomakkeeseen merkitään pisteraja ja ajat, jos pelin aikana halutaan kokoontua sekä pelin päättämisen ajankohta ja paikka. Kun pelilomake on täytetty, peli alkaa. Pelin aikana pelaajat tekevät tekoja määräaikaan saakka. Jokaisella pelaajalla on viestejä sekä pelaajalomake, johon omat teot merkitään (aika, paikka, teko ja kuvaus henkilöstä sekä tilanteesta).

Pelin päättämisessä pelaajat kertovat teoistaan. Muut pelaajat voivat hyväksyä teon, jolloin siitä saa pisteen. Teon hyväksymisestä äänestetään ja yksinkertainen enemmistö voittaa. Kun kaikkien pelaajien teot on käyty läpi ja pisteet laskettu ja merkitty pelilomakkeeseen, niin pelaajat voivat tehdä

pistesiirtoja. Pelaaja voi siirtää omia pisteitä toisille pelaajille. Kun pistesiirrot on tehty, merkitään ne pelaajat, jotka eivät ole saavuttaneet asetettua pisterajaa. Möröt vievät heidät.

Peliä voi pelata koulussa, julkisissa tiloissa, työpaikalla ja kaikkialla missä on ihmisiä. Pelaajat yrittävät salata muilta ihmisiltä pelaavansa peliä. Viestit ovat valmiita ja niiden on tarkoitus olla hyviä tekoja. Viesti voi olla "Olet hieno ihminen." tai "Kauneutesi häikäisee." tai "Teet oikein. Olet hyvä.". Viestin voi valita henkilöön ja tilanteeseen sopivaksi. Mutta tämän lisäksi on olemassa mustat viestit, koska joskus joku on sellaisen ansainnut kuten "Olet sika." tai "Äänesi on kauhea.".

Pelin idea on tullut salaisista viesteistä, joita joskus olen löytänyt taskuistani tai kengistäni. Ja jotka olivat jännittäviä ja hauskoja, mutta joita en ole enää aikoihin saanut.

PELAAJALOMAKE

nimi:
aloitus:
lopetus:
tapaamiset:

TEKO:



aika:
paikka:
tilanne:
henkilö:

TEKO:



aika:
paikka:
tilanne:
henkilö:

kuva: BAP03-pelaajalomake

BEATPLAY PELILOMAKE

aloitus:

lopetus:

tapaamiset:

pisteraja:

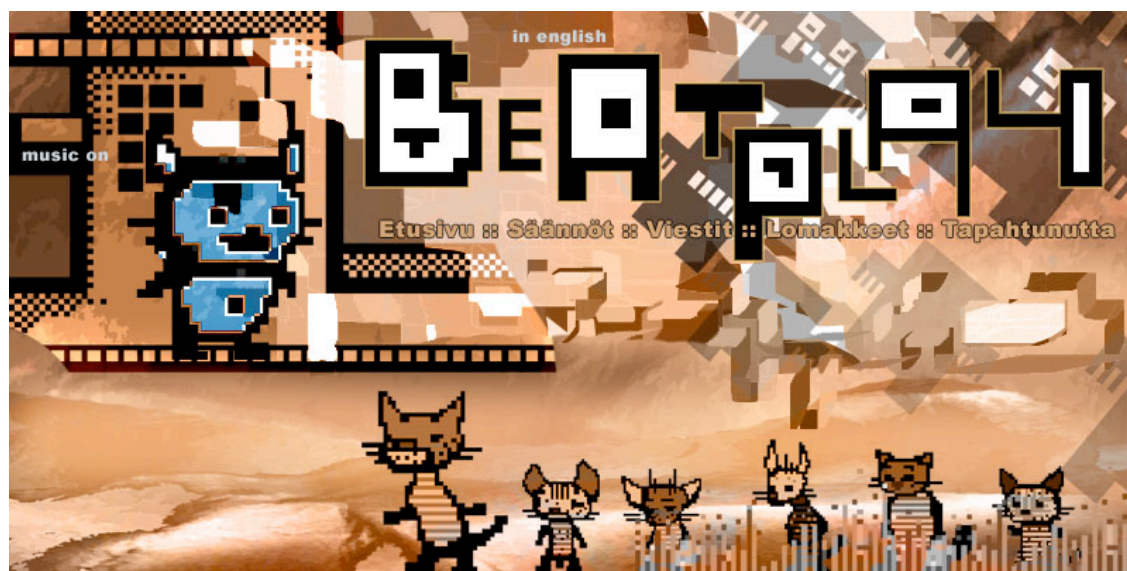
pelaajat:

pelaaja:	pisteet:	siirtopisteet:	yhteensä:	mörkö:

pelaaja:	pisteet:	siirtopisteet:	yhteensä:	mörkö:

pelaaja:	pisteet:	siirtopisteet:	yhteensä:	mörkö:

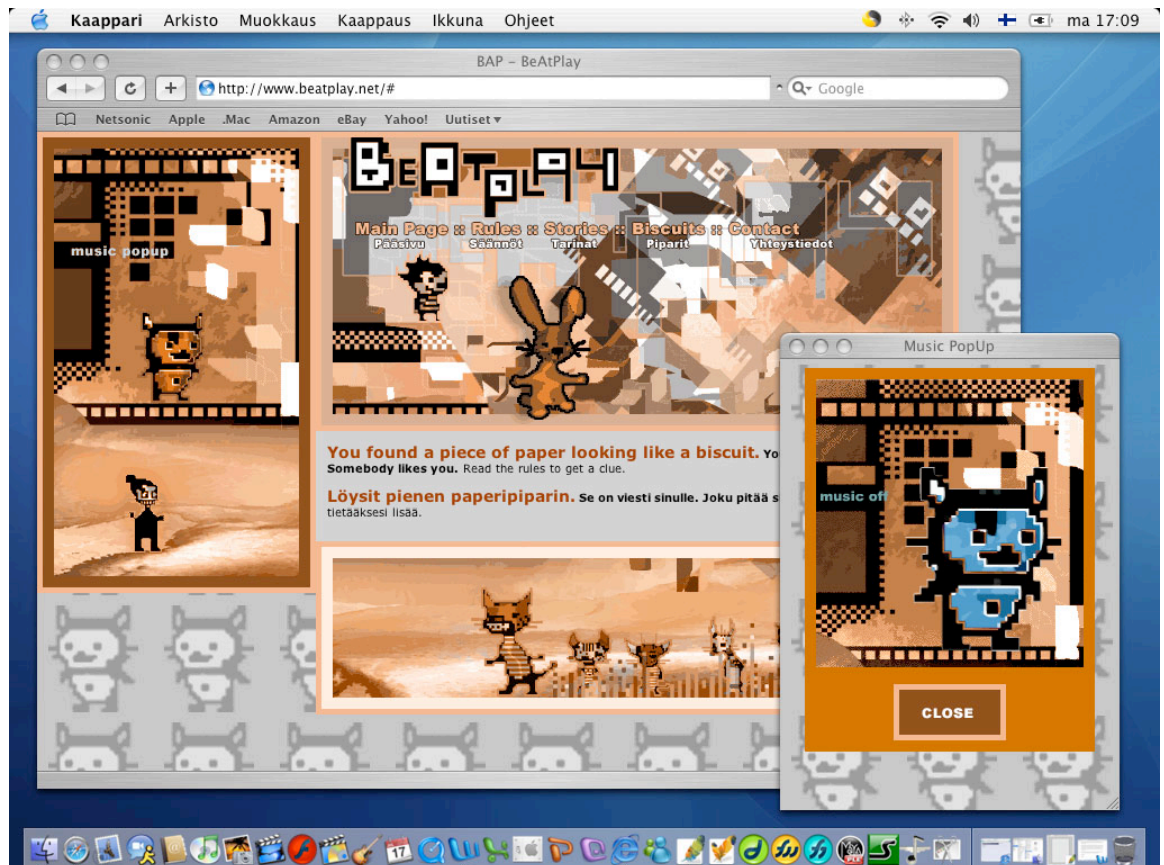
kuva: BAP03-pelilomake



kuva: BAP03-sivusto

Tässä lopuksi näyttelyyn tullut peli, jossa on elementtejä kaikista edellisistä peleistä. Alla on pelin säännöt ja verkkosivujen sisältö.

BeAtPlay 4.0



kuva: BAP04-sivusto

MAIN PAGE – PÄÄSIVU

You found a piece of paper looking like a biscuit. You have got a message. Somebody likes you. Read the rules to get a clue.

Löysit pienen paperipiparin. Se on viesti sinulle. Joku pitää sinusta. Lue ohjeet tietääksesi lisää.

RULES PAGE – OHJESIVU

RULES - Would you like be at play? Do you feel that someone else would like too?

SÄÄNNÖT - Haluaisitko leikkiä? Tuntuuko, että joku muu haluaisi myös?

1. Think someone you like but you will never say it to him or her. No matter which is your reason. The most important thing is that you wish good for that person.
2. Print a biscuit with suitable decoration for that person.
3. Slip the biscuit into person's pocket or some other place where person may find it. Be careful that person will not notice you.

1. Ajattele jotakuta, josta pidät, mutta et koskaan sano sitä hänelle. Syyllä ei ole väliä. Tärkeintä on, että toivot hänelle hyvää.
2. Printtaa pipari sopivalla koristelulla hänelle.
3. Sujauta pipari henkilön taskuun tai johonkin muuhun paikkaan, mistä hän löytää sen. Ole varovainen, ettei hän huomaa sinua.

STORY PAGE – TARINASIVU

STORY BEHIND BEATPLAY.net When I was a young boy I found a piece of paper from my coat's pocket after English class. Somebody told that even I have a big feet I am a quite attractive. I never though that foot of size 42 (US 8.5 - UK 7.5 - Euro 42) would be big or that I could charm anyone.

Kun olin nuori poika, löysin paperinpalan taskustani englannin tunnin jälkeen. Joku kertoi minulle, että vaikka minulla on isot jalat, niin olen puoleensavetävä. En koskaan ajatellut, että 42 numeron jalka olisi suuri tai että voisin hurmata jonkun.

Tell me your story.

BISCUIT PAGE – PIPARISIVU



kuva: BAP04-piparit

Click the image and print. Napsauta kuvaa ja printtaa.

CONTACT PAGE – YHTEYSTIEDOT

created by Tommi Tienhaara 2005

FINAL THESIS :: MLAB :: UIAH

tommi@beatplay.net PF

8. Be At Play Peli on hyvin yksinkertainen. Siinä pelaaja printtaa verkkosivuilta piparin, jonka sujauttaa esimerkiksi jonkun taskuun. Piparin löytäjä saattaa

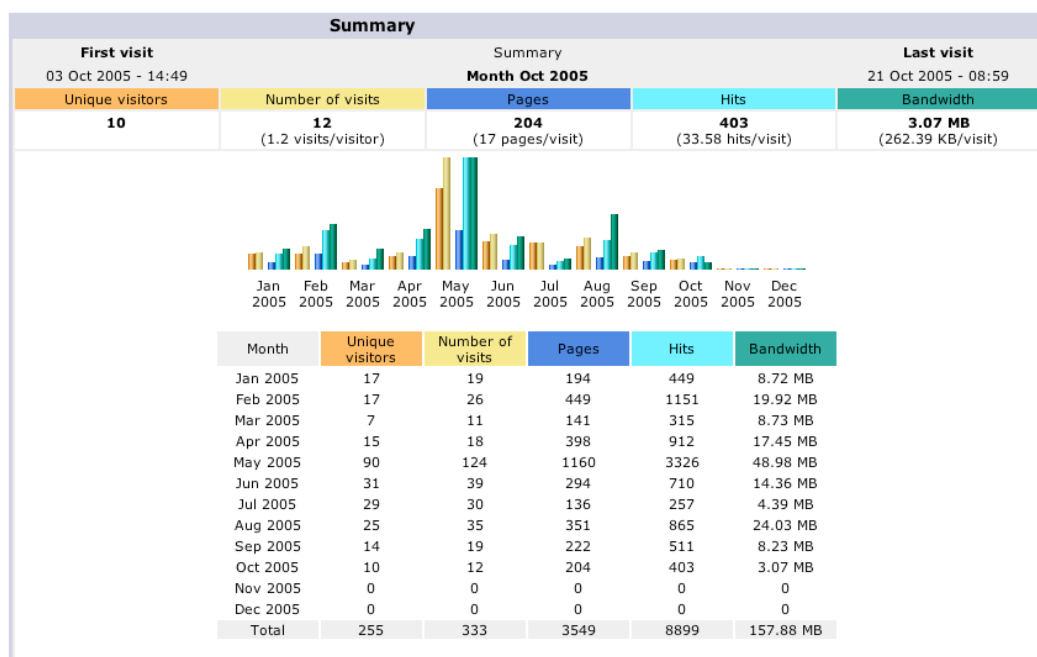
ihmetellä, että mistä on kyse. Jos hän on tarpeeksi utelias, niin hän huomaa piparissa olevan verkko-osoitteen. Sivuston ensimmäisellä sivulla kerrotaan, että joku pitää sinusta, koska olet saanut piparin. Piparin saanut ja sivuilla käynyt saattaa myös itse jatkaa peliä, jos hän innostuu leikistä tutustuttuaan siihen paremmin.

Printattavia paperipipareita sivustolla on yhteensä 12 kappaletta, joista jokainen on koristeltu eri kuviolla. Kuviot ovat kukka, mutteri ja pultti, makkara, pöytäliina, vihannes, antenni, karkki, laastari, paino, pilvi, aurinko ja salama. Ehkä näistä kuvioista jostain voi löytää itselle jotain henkilökohtaista, mutta se ei ole välttämätöntä. Pelin visuaalisuus perustuu muutenkin suklaaseen, pipareihin ja naivistisiin hahmoihin. Näillä yritin luoda peliin jotain lämminhenkisyyttä ja pehmeyttä, jotta pelin ystävällinen tarkoitus korostuisi. Peliähän voi helposti pelata myös väärin. Tuntematon viesti voi olla ahdistava tai pelottava kokemus.

Olisin ehkä tarkemmin halunnut keskittyä hienovaraisten visuaalisten viestien luomiseen, jonkinlaisen koodikielen piirtämiseen. Kerran näin punttisalilla tatuoidun miehen, jolla oli kukkakuosiset kumisaappaat. Eräällä työkaverillani oli T-paita, jossa oli suloisen apinan kuva ja teksti "Touch my monkey." Tällaiset visuaaliset viestit kertovat ihmisestä ympäristölle asioita.

Pelin nimellä "Be At Play" on tarkoitus kehottaa leikkimään, olemaan mukana pelissä tai näytelmässä. Nimelle löytyi myös vapaa verkko-osoite www.beatplay.net. Osoitteessa nimen voi lukea "beat play", jolloin sen voisi tulkita liittyvän musiikilliseen rytmiin tai iskemiseen tai voittamiseen. "Be At Play" lyhenee myös mukavasti nimeksi BAP, kun ottaa sanoista ensimmäiset alkukirjaimet.

9. Lopputulos Lopputuloksena oli www.beatplay.net -sivusto sekä MoA05-näyttelyyn installaatio. Installaatio oli pöytä, joka oli peitetty pöytäliinalla, joka oli kuvioitu pipareilla (Printtasin siirtokuvia ja silitin ne liinaan.). Pipareita oli myös irrallisina noin 1000 pöydän päällä. Lisäksi pöydällä oli yksinkertaiset ohjeet pelille sekä kehoitus ottaa yksi pipari ja pelata. Piparit katosivatkin kaikki pöydältä näyttelyn aikana ja verkkosivustolla myös vierailtiin. Pipareita näytti katoavan niin lasten kuin isojen miestenkin mukana.



kuva: Tilasto sivuilla vierailuista. Sivuja ei ole mainostettu ennen eikä jälkeen näyttelyn, joten ihmisiä kävi sivustolla näyttelyn innoittamana toukokuussa.



kuva: Piparit pöydällä näyttelyssä



kuva: Pipareiden tekemistä

Sain seuraavanlaisia kommentteja sivuilla vierailleilta ihmisiltä:

"A girl I like very much slipped a biscuit in my bag.. And I say "meow"!" (O.)

"Kutkuttavaa" (no name)

"hauska peli" (eija)

"Mietin vielä kenen taskuun lapun sujautan. :)" (Anu)

"Hyväntuulistavaa mieltä kenen taskuun lapun sujauttaisi. :)" (anu)

"mitenkäs pipariallergikot..?" (yeap)

Tulevaisuudessa haluaisin jatkaa beatplay.net-sivustolle tuotteiden tai taideteosten kehittämistä. Periaatteessa näitä voisivat olla ihan vaikka T-paidat, joiden painokuviot kehottavat leikkiin ja peuhaamiseen ihmisten välillä. Myös muut printtiin perustuvat lifestyle-tuotteet tulisivat varmasti kysymykseen. Ehkä jonain päivänä olen tehnyt kokoelman BAP-tuotteita.

10. Yhteenveto MoA05-näyttely oli hieno kokemus. Näyttely oli kätevästi Arabianrannassa Lumeen tiloissa, jonne katsojia toi mm. pinkki festariratikka. Näyttely oli näkyvästi markkinoitu ja keräsi huomiota. Kokopäivätyön ja muidenkin arkikiireiden vuoksi en ehtinyt panostaa näyttelyinstallaatioon niin paljon kuin olisin halunnut. Jos ystävälliset näyttelyn järjestäjät eivät olisi pitäneet huolta puhelimitse ja sähköpostitse, niin en olisi varmasti pysynyt aikatauluissa mukana. Itse asiassa tein näyttelytyöni niin lyhyessä ajassa kuin mahdollista. Ehkä tästä johtuen työni ei ollut parhaimmillaan näyttelyssä. Sen olisi voinut tehdä houkuttelevammaksi ja ymmärrettävämmäksi: selkeämmät säännöt, isoja julisteita, piparilaatikoita ja muuta rekvisiittaa. Yhtä asiaa en kuitenkaan muuttaisi. En laittanut pelin verkkosivuja kannettavaan näyttille teoksen yhteyteen. Näin suuressa näyttelyssä oli parempi pitää työ mahdollisimman yksinkertaisena, enkä halunnut kenenkään siinä tilanteessa naputtavan tietokonetta.

Näyttelyn aikana pipareita kuitenkin katosi pöydältä noin tuhat, joten vuorovaikutusta teoksen ja kävijöiden välillä tapahtui. Pipareita oli pöydällä kerrallaan muutama sata ja kävin lisäämässä niitä tietyin väliajoin kolmen viikon aikana. Silloin aina seurasin myös kävijöiden reaktioita. Iloinen opiskelijapoika pisti piparin taskuun ja kommentoi työtä tosi hyväksi mukanaan olleelle tytölle. Synkeä mies katsoi mieteliäänä jonkin aikaa työtä, kunnes nappasi nopeasti piparin pöydältä ja katosi. Äiti kahden kahden tyttärensä kanssa pysähtyi myös pöydän ääreen. Pienempi tytär pohti kauan sormet syyhyten, saako pipareita ottaa? Sanoin hänelle, että siitä vain. Mutta koska hänen siskonsa ei ottanut piparia, niin pienempi sisar tuli lopputulokseen, että hän voi ottaa kaksi. Aasialainen ryhmä pysähtyi myös työn äärelle. He kyselit työstä ja tuntuivat ymmärtävän heti sen tarkoituksen. Keski-ikäinen nainen kommentoi, että hän pitää siitä todella paljon. Näyttelyn kuraattori Tomas Träskman kertoi myöhemmin, että joukolta keski-ikäisiä miehiä työ oli mennyt ihan yli hilseen. He eivät voineet ymmärtää työtä. Työ on kuitenkin sellainen, että sen ymmärtää tai sitten ei. Se ei haittaa, jos se ei avaudu kaikille.

11. Kiitokset Haluan kiittää medialaboratorion väkeä, Philip Deania, Asta Raamia, Heidi Tikkaa ja Pipsa Asialaa. Kiitokset mlabin opiskelijalle Teriina Lindblomille, joka kommentoi peliä siinä vaiheessa, kun sen nimi oli vielä ”Tumputtaja”. Teriinan viisaasta neuvosta muutin nimen Pelloksi (... joka muuttui peltoystäväksi ja lopulta BeAtPlayksi.). Haluan kiittää myös Maari Fabritiusta, jonka Paper Prototyping –kurssilla testasin ensimmäistä versiota Bap-pelistä. Ja kiitokset myös Otavan kielten kustannustoimittaja Pauliina Luodolle, joka auttoi Be At Play –nimen keksimisessä. Ja lopuksi tietysti suurkiitokset MoA05-näyttelyn järjestäjille, sillä ilman näyttelyn aiheuttamaa motivaatiota en olisi vieläkään saanut lopputyötäni valmiiksi.

12. Lähteet

CNN.com: ”Tooththing” craze goes underground, 18.4.2004
<http://www.cnn.com/2004/WORLD/europe/04/18/britain.tooththing.reut/>

Cris Crawford: The Art of Computer Game Design. McGraw-Hill, Berkeley, 1984

Tatu Hirvonen & Esa Mangeloja: Miksi tutkia onnellisuutta maassa, jossa kahdeksan kymmenestä ilmoittaa olevansa onnellisia?, Tieteessä tapahtuu, 5/2005

Mika Lahdensivu: Sähköpostiflirttailu kuuluu monen työpäivään, 14.2.2005
http://www.digitoday.fi/showPage.php?page_id=13&news_id=40669

Stine Overby: Mistä onnelliset ihmiset on tehty?, Tieteen kuvalehti, 2004

Stine Overby: Onni on asenne, Tieteen kuvalehti, 2004

Katariina Salmela-Aro ja Jan-Erik Nurmi (toim.): Mikä meitä liikuttaa? Modernin motivaatiopsykologian perusteet. PS-kustannus, Jyväskylä, 2002

Annamari Sipilä: Nuoriso pitää panna kuriin, Helsingin Sanomat, 15.5.2005